

czyli jak symbole przeszłości stają się przestrzenią aktywności użytkowników sieci

Problem pamięci wciąż jest jednym z najczęściej podejmowanych we współczesnej humanistyce, a coraz bardziej zaawansowane obserwacje neuronalnego przebiegu procesów pamiętania i zapominania to świeży i niezwykle ważny obszar badawczy dla neurobiologów i neurochirurgów. Co ciekawe, rozmaite propozycje, intuicje i kategorie teoretyczne, które pojawiają się w myśli humanistycznej co najmniej od lat siedemdziesiątych, zdecydowanie wyprzedziły eksperymenty z zakresu biologii i medycyny. Rzecz jednak nie w pierwszeństwie stawiania takich czy innych tez, ale w dość przykrym fakcie, że w badaniach pamięci nie sprawdza się póki co optymistyczna wizja Edwarda O. Wilsona, który już w 1998 roku postulował konieczność ścisłej współpracy nauk społecznych i przyrodniczych¹. Stawianie tezy o całkowitym braku takich badań byłoby zbyt radykalne, jednakże żadna z podejmowanych prób autorce tego tekstu nie wydaje się przekonująca. Idąc nieco dalej w pesymistycznych spostrzeżeniach, ośmielę się zauważyć, że żadna z tych nauk nie wypracowała także metod i narzędzi badawczych, które opisywałyby relację między pamięcią a codziennymi doświadczeniami człowieka żyjącego w dobie powszechnej cyfryzacji (czy też w „cyberkulturze”, jak chce Piotr Zawojski). Jednym ze zjawisk istniejących w obrębie tej relacji, które coraz wyraźniej domaga się rewizji, jest dyskurs dotyczący miejsc pamięci.

Niniejszy artykuł nie stanowi pełnego omówienia roli miejsc pamięci w codziennych praktykach internautów, chciałabym w nim natomiast przynajmniej zarysować nowy, niezwykle szeroki obszar badawczy powstały w wyniku rozwoju społeczeństw sieciowych i skonfrontować go z wybranymi tezami i kategoriami, których zwykło się używać w dyskursie poświęconym *lieux de mémoire*.

Kategoria miejsca pamięci – próby definicji i interpretacji

Andrzej Szpociński w interesującym i cennym artykule podsumowującym ewolucję badań nad kategorią miejsc pamięci zauważa, że mimo dość oczywistych skojarzeń przestrzennych, na gruncie polskim (szkoły Antoniny Kłoskowskiej) były one postrzegane głównie jako rodzaj świadomości historycznej oraz zbiorowej pamięci przeszłości².

¹ Mowa o książce *Konsiliencja. Jedność wiedzy*, wydanej w Polsce w 2002 roku przez wydawnictwo Zysk i S-ka.

² Zob. A. Szpociński, *Miejsca pamięci (lieux de mémoire)*, „Teksty Drugie” 2008, nr 4, s. 19–20.

Według autora zainteresowanie przestrzennym aspektem miejsc pamięci spowodowała dopiero postępująca teatralizacja i szeroko rozumiana wizualizacja kultury – procesy opozycyjne wobec głównych tendencji modernistycznych³.

Sam termin „miejsca pamięci” jest zresztą dość problematyczny, a kwestii definicyjnych nie ułatwia fakt, że teoretyk uznawany za prekursora rozważań nad miejscami pamięci, Pierre Nora, również nie uściślił znaczenia tej kategorii. Jak trafnie stwierdza Szpociński, w odniesieniu do tez Nory: „Chodziło mu raczej o uświadomienie bogactwa strategii badawczych, które mogłyby być stosowane przy zgłębianiu różnych form obecności przeszłości w teraźniejszości”⁴, a „*lieux de mémoire* należałoby raczej tłumaczyć jako »miejscza wspominania«, »miejscza wspomnień«, a najlepiej »miejscza, w których się wspomina«, a nie miejsca pamięci”⁵. Wyczuwalna nieostrość definicyjna terminu spowodowała, że był on używany w różnych dziedzinach wiedzy, a – w moim odczuciu – największą popularność zyskał w badaniach historycznych, zwłaszcza w odniesieniu do rozważań nad Holocaustem. Być może dzieje się tak dlatego, że miejsca pamięci są najczęściej rozważane jako „miejscza pamięci zbiorowej” – ważne dla społeczeństw, grup etnicznych, pokoleń, ludzi uczestniczących w tym samym zdarzeniu historyczno-dziejowym (wojna, zagłada Żydów etc.). Rzecz jasna, istnieje także termin „miejscza pamięci indywidualnej”, ale z uwagi na fakt, że tezy Pierre’a Nory zakładały jednak instytucjonalny wymiar miejsc pamięci⁶, sformułowanie to brzmi nieco oksymoronicznie. W rozważaniach nad pamięcią indywidualną pojawia się bowiem głównie problem dawania świadectwa czy też bycia świadkiem, stąd w ostatnim czasie (ponownie) tak wielkie zainteresowanie autobiografiami, dziennikami, wyznaniem. Pamięć indywidualnego człowieka jest także obiektem badań neuronaukowców, choć i oni dążą do wyznaczenia pewnego ogólnego mechanizmu, który odpowiadałby za procesy pamięciowe raczej całego gatunku ludzkiego niż pojedynczego człowieka. Miejsca pamięci są więc przede wszystkim kojarzone ze zbiorowością – pamięcią kolektywną, zbiorową, o której pisał Maurice Halbwachs, oraz pamięcią kulturową.

Pojęcie pamięci kulturowej bardzo mocno wiąże się z inną cechą miejsc pamięci – z ich symbolicznością. Jak pisze jej główny teoretyk Jan Assmann: „Pamięć kulturowa jest zorientowana na utrwalone punkty w przeszłości. Także ona nie potrafi przechować przeszłości jako takiej. Przemienia ją więc w symboliczne figury, na których się wspiera”⁷. Miejsca pamięci jako symbole odnoszą do przeszłości danego społeczeństwa, wiążąc się z tradycją, kulturą. Znaczenie jest im przypisywane w odniesieniu do doświadczenia zbiorowego, a nie indywidualnych przeżyć jednostki.

Inną kwestią związaną z miejscami pamięci, ważną dla rozważań Nory, były instytucjonalne praktyki i techniki upamiętniania przeszłości⁸. Tych można by wymienić ogromną

³ *Ibidem*, s. 16.

⁴ *Ibidem*, s. 12.

⁵ *Ibidem*.

⁶ *Ibidem*.

⁷ J. Assmann, *Pamięć kulturowa. Pismo, zapamiętywanie i polityczna tożsamość w cywilizacjach starożytnych*, przeł. A. Kryczyńska-Pham, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2008, s. 68.

⁸ Zob. A. Szpociński, *op. cit.*, s. 13.

ilość, od tworzenia archiwów, które od niedawna stały się ważnym przedmiotem zainteresowania humanistów (jednym z najciekawszych badaczy jest Ernst van Alphen) właśnie jako bardzo szczególne miejsca pamięci, przez organizowanie wystaw muzealnych, po najnowsze i najbardziej kontrowersyjne z punktu widzenia tej teorii sposoby, którym, jak sądzę, początek dała sztuka happeningowa. Artyści happeningowi bardzo często wykorzystują oryginalną czasoprzestrzeń miejsca pamięci, o którym mówią. Bywają to więc opustoszałe fabryki, stocznie, zamki. Kategorii miejsca pamięci, poprzez takie działania, bardzo mocno przypisywany jest zatem pierwiastek performatywny, który niekoniecznie wpisuje się w pierwotne jej założenia. Przede wszystkim powoduje on bowiem, że kategoria przestrzeni przestaje mieć znaczenie wyłącznie historyczne i materialne – staje się obiektem działań artystycznych dokonywanych współcześnie. Trudno też już w tym wypadku mówić o linearnej perspektywie czasowej.

Przykład happeningu upamiętniającego zdarzenie czy miejsce historyczne wyostrza też problem statusu przestrzeni, którą uznać można za miejsce pamięci. Szpociński, powołując się na Norę, twierdzi, że nie ma znaczenia, czy czasoprzestrzeń, której przypisuje się funkcję reprezentowania przeszłości, jest materialna czy metaforyczna, gdyż ważne są idee odnajdywane w niej przez zbiorowość⁹. Paul Connerton z kolei dokonuje innego rozróżnienia, niezwiązanego z realnością czasoprzestrzeni. Miejsca pamięci dzieli na *memorial* i *locus*. Pierwsze z nich utożsamia z „miejscami nazwanymi”, których nazwa – paradoksalnie – czasami jedynie zaciemnia historyczną przeszłość. Mimo tego to właśnie miejsca nazwane widnieją na kartach podręczników do historii, są łatwiej identyfikowalne, stanowią punkty docelowe pielgrzymek¹⁰.

Jako przykład miejsca określonego mianem *locus* autor podaje dom, przedmiot namysłu wielu antropologów. Co prawda dom rozumiany jest przez Connertona jako obiekt ważny dla pewnej zbiorowości (jego mieszkańców)¹¹, jednakże wydaje się, że zwrócenie uwagi na codzienną przestrzeń jako tę, która może stanowić miejsce pamięci, jest znaczące w kontekście moich rozważań. Oto bowiem kategoryzacja autora niejako „uwalnia” status miejsca pamięci od wyłącznie historycznego kontekstu. Dom rodzinny jest przecież zazwyczaj pełen symboli przeszłości indywidualnej albo tej dotyczącej niewielkiej grupy osób. Co więcej, najczęściej odnoszą one do zdarzeń z życia codziennego: rocznic, rodzinnych rytuałów, takich jak ślub, narodziny dziecka, chrzest. Przestrzenie te nie mają nazw, a jeśli już zostają nazwane, to jedynie w obrębie intymnych związków rodzinnych czy partnerskich.

„Wirtualne cmentarze” jako miejsca pamiętania

Szpociński w swoim artykule jedynie zaznacza, że miejsca pamięci rozumiane wyłącznie na sposób historyczny stają się coraz mniej popularne we współczesnych dyskursach humanistycznych ze względu na zaistniałe przemiany społeczno-kulturowe. Autor skrótowo

⁹ *Ibidem*, s. 15.

¹⁰ P. Connerton, *How Modernity Forgets*, Cambridge University Press, Cambridge 2009, s. 20–22.

¹¹ Zob. *ibidem*, s. 29.

i wybiórczo powołuje się w tym względzie na spostrzeżenia Zygmunta Baumana i Jeana Baudrillarda dotyczące „symulakrowości” i „płynności” kultury współczesnej¹². Wątek ten nie został przez badacza rozwinięty, mimo że tekst opublikowano w 2008 roku, a więc w czasie, gdy większość przemian współczesnej kultury dokonujących się za sprawą rozwoju technologii była już uchwytana. Rozwój Internetu i kultury sieci, jak postaram się pokazać, miał natomiast niebagatelne znaczenie dla zmian w funkcjonowaniu miejsc pamięci. W związku z postępującą cyfryzacją redefinicji, a przynajmniej definicyjnemu skomplikowaniu, muszą zostać poddane niemalże wszystkie cechy składające się na kategorię miejsca pamięci sprzed epoki Internetu.

Może się to wydać truizmem, ale powtórzę za Mizuko Ito: digitalizacja mediów i postępujące „usieciowienie” (*networking*) rzeczywistości nie są już projektami przyszłości, lecz codziennością każdego obywatela rozwiniętego państwa¹³. Media cyfrowe zmieniają praktyki codzienne i społeczne oraz sposoby komunikacji, ale wpływają także na kształt czasoprzestrzeni i procesy percepcyjne. Jak słusznie podsumowuje Marcin Składanek:

W kontekście pojawienia się technologii interaktywnych wiele dzisiaj mówi się o tzw. »nowej przestrzeni projektowania« (*new design space*), w której procesom celowego kształtowania podlegają już nie tylko wyglądy przedmiotów bądź komunikaty (teksty) medialne, ale również relacje międzyludzkie, zarówno te prywatne, jak i publiczne¹⁴.

Kategoria *designu*, coraz śmielej wkraczająca w różne obszary nauki, nie jest przedmiotem moich rozważań, chciałabym natomiast zwrócić w tym miejscu uwagę na przestrzeń. Współczesnemu kształtowi przestrzenności oraz formom jej kształtowania (czy kształtowania się) w myśli kulturo- i medioznawczej poświęcono liczne opracowania, w których dość charakterystyczną i wciąż nośną tendencją są sądy o wirtualizacji czasoprzestrzeni, a co się z tym wiąże – o stopniowym zanikaniu rzeczywistości realnej¹⁵. W moim odczuciu znacznie trafniejsze pozostają natomiast twierdzenia o hybrydyzacji czasoprzestrzeni. Jej elementy, które można przypisać do różnych porządków ontologicznych, coraz częściej współlistnieją ze sobą i sprawiają, że osoby istniejące w takiej rzeczywistości poruszają się na różnych jej płaszczyznach. Nie jest to tylko przypadek gier komputerowych, ale zwyczajnych codziennych czynności, takich jak przeglądanie stron internetowych w poszukiwaniu wiadomości. Co więcej, sieć internetowa oraz wynalazki technologiczne poniekąd determinują przebywanie w niejednorodnej rzeczywistości.

W związku z zasadniczą zmianą, jaka dokonała się w obrębie funkcjonowania czasoprzestrzeni, jeszcze bardziej problematyczne staje się rozumienie kategorii miejsca pamięci. Bowiem nawet jeśli wcześniej kłopotliwe było samo przypisanie danemu obsza-

¹² Zob. A. Szpociński, *op. cit.*, s. 16–18.

¹³ Zob. M. Ito, *Introduction*, w: *Networked Publics*, red. K. Varneliz, The MIT Press, Massachusetts 2008, s. 1.

¹⁴ M. Składanek, *Parateksty w środowiskach informacyjnych mediów interaktywnych*, w: *Pogranicza audiowizualności. Parateksty kina, telewizji i nowych mediów*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 2010, s. 407–408.

¹⁵ Zob. S. deLahunta, *Virtual Reality and Performance*, „A Journal of Performance and Art” 2002, vol. 24, nr 1, styczeń.

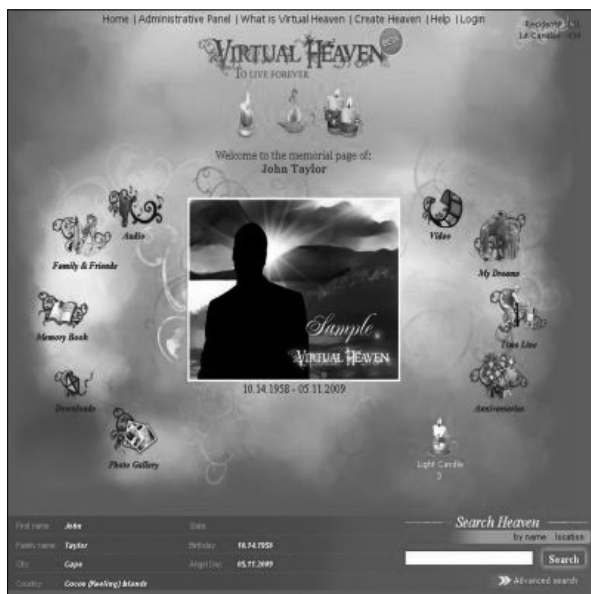
rowi i obiektowi rangi miejsca pamięci (stąd np. omawiane rozróżnienie Connertona), to obecnie często trudno jest odnaleźć je w realnej rzeczywistości. Najbardziej charakterystycznym przykładem tego procesu wydają się wszelkie portale internetowe, które pełnią funkcję „wirtualnych cmentarzy”. Cmentarz jest jednym z tych miejsc ważnych kulturowo, co do których trudno mieć wątpliwości, że są miejscami pamięci. Uświęcone przez systemy religijne, związane z niezwykle ważnym kultem odprawiania zmarłych w zaświaty, stanowią czasoprzestrzeń szczególną i poniekąd objętą sferą tabu dla niemalże wszelkich grup społecznych i zbiorowości etnicznych. Często wiążą się też z ważnymi historycznie zdarzeniami ze względu na symboliczne pochówki bohaterów narodowych oraz pomniki upamiętniające cierpienia narodu (np. Grób Nieznanego Żołnierza). „Przeniesienie” (ujęte w cudzysłowie, gdyż, jak za chwilę pokażę, jest to proces znacznie bardziej złożony) tych miejsc do sieci jest więc bardzo symptomatyczne dla przemian, którym podlegają *lieux de mémoire*. W pierwszej kolejności chciałabym więc przyjrzeć się, jak funkcjonują te portale i co oferują potencjalnemu użytkownikowi.

Ich nazwy są różne: od najbardziej oczywistych, takich jak „Wirtualny cmentarz”, po bardziej skomplikowane i wyszukane, jak „Nekropolia”, „Virtual Heaven” czy – co ciekawe – bardzo popularne „Miejsce pamięci”. Cel takich stron jest bardzo podobny – jak głosi się na stronach głównych, dają one możliwość złożenia hołdu zmarłym osobom, zwłaszcza bliskim, ale nie tylko. Pierwszy grób, jaki pojawia się na „Wirtualnym cmentarzu”, należy bowiem do Wisławy Szymborskiej, byłby więc typowym, symbolicznym miejscem pamięci ważnym dla zbiorowości, gdyby nie fakt, że istnieje w sieci. Bez wątpienia najbogatszym graficznie i dającym największe możliwości nawigacyjne jest portal „Wirtualny cmentarz” (<http://www.wirtualnycmentarz.pl/>). „Wchodzi” się do niego przez bramę wzorowaną na powszechnej ikonografii bram cmentarnych, a następnie można wybrać którąś z licznych opcji. Można przejść do cmentarza, który został podzielony na aleje i sektory (aż trudno uwierzyć, ile z nich jest wypełnionych!), wybrać odwiedzany grób albo ustanowić nowy pochówek. Istnieje także możliwość przejścia do krypt w „katakumbach”, do tablicy informacyjnej i wreszcie do... cmentarza dla zwierząt. Użytkownik ma do dyspozycji sklep, w którym ma możliwość kupienia kwiatów, zniczy i innych ozdób oraz zamówienia sprzątania grobu. Gdy wchodzi się na teren wirtualnego cmentarza, wyświetla się też prognoza pogody. Przechodzenie z miejsca do miejsca przypomina sposób, w jaki porusza się awatar w grze komputerowej. Póki co nie ma jeszcze możliwości wygenerowania awatara (albo przynajmniej ja nie trafiłam na taką witrynę), ale podobieństwo graficznych rozwiązań do tych stosowanych w grach (oczywiście nie tych, w których wykorzystuje się wyłącznie najnowszą technologię) jest zauważalne.

„Virtual Heaven. Pamięć na zawsze” (<http://virtualheaven.pl/>) to z kolei portal, w którym nie tworzy się grobu, ale „Niebo” – czyli stronę poświęconą bliskiej osobie. W opisie idei tej strony odnaleźć można kilka ciekawych zapisów, które w dużym stopniu tłumaczą powód zaistnienia takiej inicjatywy. Czytamy tam:

żyjemy dziś w dobie informacji, zbieramy i gromadzimy ich nieskończone ilości, dlatego więc w tym wszystkim zapominamy o nas samych, o tym, co nas tworzy, co czyni nas takimi, jakimi jesteśmy – o treści naszego życia. Czy stojąc nad grobem bliskiej Ci osoby i widząc: imię, nazwisko, datę urodzenia i datę śmierci, masz wrażenie, że to wszystko?, to wszystko, co warto powiedzieć? Oto cała historia? Z pewnością nie! Chcemy razem z Wami utworzyć szczególne miejsce, w którym nasi ukochani, przyjaciele, osoby dla nas ważne będą mogły być wciąż blisko nas. Właśnie dzięki naszej pamięci, wspomnieniom w najróżniejszej formie: zdjęć, tekstów, nagrań wideo czy ulubionej muzyki, które czasem powiedzą więcej niż tysiąc słów, oni mogą być dalej z nami¹⁶.

Najbardziej interesująca w tym wpisie wydała mi się świadomość jego autorów, że nasze społeczeństwo jest społeczeństwem informacyjnym oraz bardzo dobitnie wyrażony wniosek, że taka społeczność potrzebuje innych niż tradycyjne (rytualne i wierzeniowe) form upamiętniania. A co za tym idzie, stwarza też sobie inne miejsca pamięci. Tutaj takim miejscem jest niebo – czyli wirtualna przestrzeń, kreowana indywidualnie, do której mogą przynależeć konta przyjaciół i rodziny. Ponadto jest tam miejsce przeznaczone na wpisanie życiorysu, celów życiowych, umieszczenie nagrań audio i zdjęć zmarłego. Dostępna jest także funkcja książki pamiątkowej i wirtualnej świecy. Strona poświęcona bliskiej osobie funkcjonuje tu więc dokładnie na zasadach *new design space* – przestrzeni aktywności użytkownika, który może ją niemalże dowolnie kształtować. Warto też dodać, że „Virtual Heaven” oferuje również opcję stworzenia i przesłania do zainteresowanych nekrologu. Do innych spostrzeżeń wróć przy próbie ogólnego uchwycenia fenomenu wirtualnych cmentarzy.



Tak wygląda przykładowy schemat „nieba”.

¹⁶ <http://virtualheaven.pl/what-is-virtual-heaven/> (data dostępu: 14.04.2012).

Kolejny portal „Miejsce-pamięci.pl” (<http://www.miejsce-pamieci.pl/>), wykorzystujący nazwę omawianej przeze mnie kategorii, stanowi najuboższą graficznie i najmniej zobowiązującą formę upamiętnienia zmarłych. Polega ona jedynie na dodaniu „wspomnienia” o bliskiej osobie. „Nekropolia” z kolei, jak twierdzą jej administratorzy, jest najstarszą tego typu inicjatywą w Polsce, określa siebie jako „wirtualny *park* pamięci” – a więc już nie cmentarz, tylko przestrzeń, po której można swobodnie się przechadzać i która ma charakter świecki. Opcje są tu podobne do propozycji już wymienionych: można stworzyć „nowy pochówek”, złożyć kondolencje, opisać historię zmarłego.

Po ogólnym przedstawieniu „wirtualnych cmentarzy” warto zastanowić się, czym różnią się one od tradycyjnych cmentarzy, a są to różnice niebagatelne, gdyż w ewidentny sposób wskazują na zmiany, jakie na skutek cyfryzacji zaszły we współczesnej kulturze.

Nieco wcześniej sygnalizowałam już problem statusu przestrzeni w wirtualnych miejscach pamięci. Przez twórców portali został on nieco uproszczony. Cmentarze te nazywa się wszak zawsze „wirtualnymi” i niewątpliwie funkcjonują one przede wszystkim w wirtualnym świecie sieci. Cmentarze tych nie znajdziemy nigdzie indziej, tylko na stronie internetowej, na grobach stoją komputerowo wygenerowane kwiaty i znicze, „przechadzamy się” po nich wyłącznie na zasadzie nawigacji, nie mają na nie wpływu śnieg, deszcz, upływający czas (choć, jak wspominałam, na jednym sugeruje się istnienie tego typu czynników, na przykład przez podawanie prognozy pogody). Wirtualność przestrzeni cmentarnych nie jest jednakże tak oczywista, jak się pozornie wydaje. Pierwsze zastrzeżenia co do immersyjności tych światów wynikają już z faktu realnego istnienia upamiętnianych osób. Owszem, jako zmarli mają oni status szczególny, jednakże nie wpływa to na realność umieszczanych zdjęć, filmów, podawanych faktów z przeszłości. Fotografie i nagrania to inkrustacje istniejące w obrębie wirtualnej czasoprzestrzeni, które podważają jej fikcyjność, czyniąc świat światem hybrydycznym. Przestrzeń wirtualnych cmentarzy nie pełni funkcji świata sekundarnego, jak w zaawansowanych grach komputerowych, ale nie stanowi także „reprezentacji *on-line* naszego świata prymarnego”¹⁷. Nie istnieje bowiem realny cmentarz, który byłby tu odtwarzany, wykorzystywane są jedynie pewne wzorce wyobrazeniowe na temat miejsc pochówku zmarłych. Oznacza to, że wymienione przeze mnie miejsca pamięci istnieją tylko w sieci jako przestrzenie hybrydyczne. Powstaje zatem pytanie, czy przysługuje im status miejsc pamięci? Uwzględniając fakt, że stanowią wartość dla pewnej zbiorowości, a miejsce pamięci może mieć znaczenie jedynie metaforyczne, uważam, że tak.

Kolejną kwestią jest rola użytkowników portali. Nie ma dla mnie znaczenia, w jakim mieście się przedziale wiekowym i jak wielu ich jest. Interesuje mnie natomiast ich przynależność do społeczności. Oto bowiem mamy tu do czynienia z inną sytuacją niż ta, gdy ludzie spotykają się na cmentarzach, odwiedzając zmarłych. Na wirtualnych cmentarzach, nawet jeśli w jednym momencie na stronie jest zalogowana większa liczba osób, pozostają oni anonimowi, nie spotykają się inaczej niż wirtualnie. Takie cmentarze tracą więc status miejsca publicznego, stanowiąc przestrzeń aktywności indywidualnych użytkowników,

¹⁷ J.E. Müller, *Remediacje w światach sekundarnych i prymarnych. O gatunkowej specyfice paratekstualności gier cyfrowych*, w: A. Gwóźdź (red.), *op. cit.*, s. 432.

którzy zakładają osobiste konta i samodzielnie kreują wyznaczony im „fragment świata”. Ale też, w odróżnieniu od osobistych (papierowych czy komputerowych) zapisków, fragmentów wspomnień czy zdjęć umieszczonych w folderach na prywatnych dyskach, wirtualne „nieba” czy „groby” są dostępne dla wszystkich użytkowników sieci. Z tego, co zauważyłam, na większości nie trzeba nawet mieć swojego konta, by przeglądać wpisy i fotografie. Trudno więc tak naprawdę zawyrokować, czy analizowane portale są miejscem pamięci zbiorowej czy jednostkowej. Prawdopodobnie można by stwierdzić, że obu naraz, ale ważny w tym względzie pozostaje jeszcze jeden problem: relacji, jaka tworzy się między jednostką a siecią.

Mizuko Ito słusznie zauważa, że jest to najpewniej najważniejsza kwestia, którą analizuje Manuel Castells w swojej słynnej książce *Spoleczeństwo sieci*, a którą to myśl podejmuje monografia *Networked Publics* pod redakcją Kazysa Varnelisa¹⁸. Relacja ta w przypadku wirtualnych cmentarzy objawia się na wielu poziomach. Podstawowym jest zwyczajne założenie sobie konta, czyli wyrażenie chęci przynależenia do danej społeczności użytkowników. Utworzenie pochówku czy napisanie wspomnienia to już natomiast próba ustanowienia w przestrzeni sieciowej miejsca dla swojego prywatnego życia, dokumentowanego dodanymi zdjęciami oraz nagraniami. W chwili, gdy oglądamy wpisy innych czy przechadzamy się po wirtualnym cmentarzu, stajemy się z kolei uczestnikami procesów upamiętniania zmarłych. Co więcej, gdy przychodzimy na realny cmentarz, dokonujemy najczęściej drobnych, symbolicznych, mniej lub bardziej zakorzenionych w kulturze aktów rytualnych. Kiedy natomiast „zapalamy” cyfrowy znicz, składamy kondolencje, zamawiamy sprzątanie, dodajemy zdjęcia, każdorazowo przekazujemy informację, która przez jakiś czas (zazwyczaj relatywnie długi) pozostanie w sieci. Osoba związana z wirtualnym miejscem pamięci staje więc nie tylko jego designerem, ale także „aktywnym użytkownikiem przestrzeni informacyjnej”¹⁹, którą również niewątpliwie ono jest.

Paul Connerton zauważył, że jednym z elementów składających się na miejsce pamięci jest ciało, biorące udział w rozmaitych rytuałach „czczenia” tej przestrzeni²⁰. Pielgrzymki czy też „odwiedzanie” miejsc pamięci stanowią wszak formę ciągłego potwierdzania jej szczególności. W przypadku miejsc pamięci istniejących w sieci fizyczna obecność istoty ludzkiej jest niemożliwa. Nie zmienia to jednak faktu, że ton zamieszczonych wpisów świadczy o dużym zaangażowaniu emocjonalnym użytkowników. Trudno też zaprzeczyć, że mają oni możliwość aktywnego uczestniczenia w kreowaniu portali. Nawet jeśli więc obecność użytkownika w immersyjnym świecie nie realizuje się poprzez fizyczne ciało, stanowi on ważny element w procesie jego funkcjonowania. Jest częścią sieciowego układu. Odwołując się do słynnej obserwacji Williama J. Mitchella, można by też powiedzieć, że w tej sytuacji mamy do czynienia z „telepresence” – obecnością w medium i poprzez nie²¹.

¹⁸ Zob. M. Ito, *op. cit.*, s. 11.

¹⁹ M. Składanek, *op. cit.*, s. 411.

²⁰ Zob. P. Connerton, *op. cit.*, s. 14–15.

²¹ Zob. P. Adams, *Networked Topologies and Virtual Place*, „Annals of the Association of American Geographers” 1998, cz. 88, nr 1, marzec, s. 88.

Trudno do końca przekonać się do tej idei nawet autorce niniejszego tekstu, ale na podobnych zasadach działają także portale społecznościowe. Nie jest moim celem szczegółowa ich analiza, gdyż to wirtualne cmentarze uznałam za bardziej reprezentatywne dla przedstawionych przeze mnie tez, jednakże chciałabym zwrócić uwagę na kilka kwestii. Portale społecznościowe to sieciowe czasoprzestrzenie, do których pełny dostęp uzyskuje się poprzez założenie własnego konta. Relacje między użytkownikami pozostają w znacznie większym stopniu usystematyzowane niż w przypadku wirtualnych cmentarzy – „dodaje się” poszczególne osoby „do znajomych” albo „do kręgów”, jest też możliwość zaznaczenia istniejącej między nimi relacji („żona”, „syn”, „bliski znajomy” etc.). „Sieciowość” tych społeczności pozostaje więc bezdyskusyjna. Każdy z użytkowników ma ponadto możliwość uczynienia ze swojego profilu rodzaju „zapisków z codzienności”, „jednostkowego miejsca pamięci”, do którego mają dostęp wybrane osoby albo wszyscy użytkownicy Internetu – w zależności od poszczególnych preferencji. Poprzez bieżące opisywanie swoich spostrzeżeń, nastrojów, przez dodawanie zdjęć, filmów, notatek stwarza się rodzaj pamiętki, upamiętnia się pewne etapy życia. Od pewnego czasu twórcy Facebooka dodatkowo uwypuklili tę funkcję profili społecznościowych, wprowadzając tak zwaną oś czasu, dzięki której w sposób chronologiczny zostaje uporządkowana aktywność użytkownika.

Gdy zastanawiałam się, dlaczego tak trudno jest mi spojrzeć na portale społecznościowe jak na najbardziej współczesne miejsca pamięci, doszłam do wniosku, że dzieje się tak, ponieważ nie mają one żadnego pierwowzoru w tradycyjnie rozumianych przestrzeniach upamiętniania. „Wirtualne cmentarze”, nawet jeśli nie mają bezpośredniego punktu odniesienia, realizują wzorzec zakorzeniony w tradycji i kulturze. Na Facebooku czy na Naszej-klasie trudno jest natomiast dostrzec chociażby pamiętnik (do którego jest im zdecydowanie najbliżej), nie tylko ze względu na rodzaj wykorzystywanego medium, ale z uwagi na zupełnie inną rolę, jaką pełnią one w życiu jednostki i funkcjonowaniu pewnej zbiorowości. Portale są przestrzeniami otwartymi – prywatnymi, ale wyraźnie wpisanymi w szeroki układ sieciowy, służą wymianie myśli. Sądzę, że biorąc pod uwagę brak zakorzenienia w tradycji kulturowej, kłopotliwe może być nazywanie przestrzeni kreowanych na portalach społecznościowych indywidualnymi miejscami pamięci. Warto jednakże zwrócić na nie większą uwagę, gdyż na pewno stanowią symptom zmian w sposobie stwarzania narracji autobiograficznych. Narracje te natomiast często są niezwykle istotną częścią indywidualnych przestrzeni upamiętniania.

Wirtualne muzea jako poszerzenie kategorii miejsca pamięci

Przy okazji próby uchwycenia specyfiki „usieciowionych” miejsc pamięci warto także chociażby skrótowo wspomnieć o propagowanej w Polsce od niedawna (2006 rok) idei wirtualnych muzeów. Instytucja muzeum doczekała się w ostatnim czasie wielu różnorodnych interpretacji, zapewne w odpowiedzi na przemiany, którym ulegają muzea. Coraz żywsza wydaje się idea tak zwanych muzeów ekologicznych, a cyfryzacja zaczyna być stosowana na szeroką skalę – coraz więcej, nawet niewielkich muzeów, dysponuje wersją *on-line*.

Ciekawe są też spostrzeżenia niektórych badaczy na temat tego, czym jest współczesne muzeum i jaką rolę pełni w kulturze. Charles R. Garoian postrzega muzeum jako dialogiczny proces, na który składa się gra między strukturą narracyjną muzeum a prywatną narracją oglądających. Inaczej mówiąc, muzeum stanowi performatywną płaszczyznę, w ramach której prowadzony jest krytyczny dialog między historią kultury a wiedzą i doświadczeniami zwiedzających²². Sposób, w jaki Garoian postrzega ideę muzeum, w większym stopniu odpowiada tak naprawdę specyfice muzeów wirtualnych, gdyż to one stwarzają faktyczną przestrzeń komunikacji. Trudno mieć wątpliwości, że muzea to jedne z najważniejszych miejsc pamięci, przechowujące symbole kulturowej tradycji. Muzea etnograficzne często zabezpieczają też oryginalne miejsca z dawnych epok, na przykład chaty, osady. Wersje cyfrowe tych przestrzeni najczęściej dają znacznie więcej wolności zwiedzającym.

Pierwszą polską placówką, która zdecydowała się na cyfryzację zbiorów, jest Muzeum Powstania Warszawskiego. Wirtualna wersja znanego muzeum jest bogata w najnowsze rozwiązania technologiczne: animacje 3D i fotografie poszczególnych obiektów, zdjęcia panoramiczne, czaty i fora internetowe służące wymianie spostrzeżeń i informacji. Dość znana jest także cyfrowa reprezentacja zamku w Pszczynie oraz inicjatywa „wirtualnego spaceru” po Biskupinie, składającego się z serii animacji multimedialnych realizowanych w ramach unijnego projektu „Kultura 2000”. Jeśli chodzi o narzędzia umożliwiające wirtualną obecność w różnych miejscach świata, to króluje korporacja Google, która wyprodukowała programy Google Earth oraz Google Art Project i najnowszy – Google Street View (umożliwiający wędrowkę ulicami wybranych miast). W ramach wędrowki po wirtualnych muzeach i ulicach miast nie mamy możliwości kreowania własnej przestrzeni, ale umożliwia nam się wybór trasy, którą chcemy pójść, kolejności oglądanych eksponatów, długości zwiedzania. Wszystkie te opcje personalizują ideę muzeum oraz umożliwiają dużo większy dostęp do symboli kulturowej tradycji. Podobnie jak wirtualne cmentarze, zdają się też realizować ideę miejsca pamięci adekwatną do potrzeb i stylu życia społeczeństwa informacyjnego. Istniejąc w sieci, muzea funkcjonują jako przestrzeń hybrydyczna, podatna na aktywność użytkowników.

Można by w tym miejscu zapytać też, na ile zapis cyfrowy zmienia media obiektów muzealnych, które są w ten sposób reprezentowane, ale nie jest to deklarowany temat niniejszego eseju. Skojarzenie, które bardzo mocno nasuwa się w tej kwestii, to natomiast problem „symulakrowości” takich muzeów. Symulakry według Jeana Baudrillarda to wszak obiekty, które są jednocześnie oryginałem i kopią danego przedmiotu, dlatego nie mogą odnosić do realnych obiektów. Trudno nie zauważyć, że dla części zwiedzających wirtualne muzea prezentowane eksponaty mają status symulaków. Stanowią bowiem – często dokładniejsze niż oryginały – reprezentacje przedmiotów, których wielu z nich nigdy nie zobaczy w rzeczywistości. Nie wydaje się, by w jakikolwiek sposób umniejszało to jednak ich roli jako miejsc pamięci. Sądzę, że jest wręcz odwrotnie. Miejsca pamięci istniejące w sieci, wobec których utworzyłam neologizm „usieczione”, w większym stopniu niż te sprzed ery cyfrowej angażują grupy społeczne. Stosunkowa łatwość i szybkość dostępu sprawia bowiem, że więcej

²² Zob. Ch.R. Garoian, *Performing Museum*, „Studies in Art Education” 2000, vol. 42, nr 3, s. 234.

osób może być obecnych (jakkolwiek ta obecność byłaby rozumiana) w czasoprzestrzeni ważnej dla społeczeństwa.

Wnioski końcowe

Oczywiście „usieciowionych” miejsc pamięci jest znacznie więcej niż tych, które wymieniłam w niniejszym tekście. Różnego rodzaju archiwa i zabytki niebędące muzeami to tylko te najbardziej oczywiste. Dla potrzeb niniejszego tekstu wybrałam dwa rodzaje wirtualnych miejsc pamięci – pierwsze w większym stopniu związane z pamięcią indywidualną, drugie z pamięcią zbiorową. Spostrzeżenia odnośnie do zmian dokonujących się w obrębie miejsc pamięci na skutek ich „usieciowienia” starałam się przedstawiać w tekście na bieżąco, w zakończeniu pozwolę sobie jednak zawrzeć jeszcze jeden wniosek. Otóż wydaje się, że, choć wirtualizacja miejsc pamięci ma na celu przede wszystkim umożliwienie społeczeństwu powszechnego do nich dostępu, to jednocześnie potęguje indywidualizację ich odbioru. Odwiedzanie „usieciowionych” miejsc pamięci najczęściej odbywa się bowiem z poziomu indywidualnego użytkownika – to on kreuje dostępną mu czasoprzestrzeń, jak w przypadku wirtualnych cmentarzy, i on też dostosowuje „zwiedzanie” muzeów do własnych potrzeb, kompetencji kulturowych, czasu, którym dysponuje. Wirtualne miejsca pamięci otwierają się zatem na szeroki odbiór społeczny, ale niwelują znaczenie zbiorowości na rzecz jednostki. Jednoczesne zwiedzanie realnych muzeów czy odwiedzanie cmentarzy w czasie świąt przez większą liczbę osób wywołuje wrażenie wspólnego uczestnictwa w pewnego rodzaju rytuale upamiętniania danej czasoprzestrzeni. Podczas sieciowego dostępu do miejsc pamięci rytuał ten nie może być realizowany. Nie chcę w tym miejscu dokonywać nobilitacji idei wspólnotowości, ale warto rozważyć to zjawisko jako pewną tendencję w procesie przemiany znaczenia miejsc pamięci. Czas pokaże, jaki będzie jej dalszy przebieg.

Ewelina Twardoch

Networked Memory's Places or How the Symbols of the Past Are Becoming an Area of Network Users' Activity

The main aim of the study is to attempt an reinterpretation of the category of “lieux de mémoire” (Pierre Nora) in the context of digitalization process and the functions of the new media in the modern culture. The paper argues that symbolic and historical meaning of “lieux de mémoire” is changing today as a consequence of the strong development of the Internet. According to that fact the “places of memory” really often become a part of Internet, they are “networked”. The article focuses on the analysis of the selected examples of the “networked places of memory” (especially virtual cemeteries and virtual museums). The author discusses the differences between the classical “lieux de mémoire”

and the networked ones and tries to show the main distinguishing marks of the new kind of the “places of memory”. The paper refers to the thesis of Andrzej Szpociński, Jan Assmann, Paul Connerton, Mizuko Ito and others.

Key words:

digitalization, new media, network, networked places of memory, virtual cemeteries, virtual museums